Дочь Зимы



Дочь Зимы

Автор
Gavin Norman

Оригинальная идея
Nicholas Montegriffo
Frederick Münch
Gavin Norman

Вёрстка
Gavin Norman

Обложка
Mish Scott

Иллюстрации
Mish Scott

Картография
Karl Stjernberg

Тестирование
John Anthony
Nicholas Montegriffo
Frederick Münch
Gavin Norman
Alberto Voglino

Корректура
John Anthony
Chris Bloxham
Sándor Gebei
Colin Green
Frederick Münch
Ray Otus
Frank Reding
Brian Richmond

Перевод на русский
Phenomen

Редактура перевода
Llaita, StuartZaq

Содержание

Вступление 4

Информация для рефери 5

Завязки 7

Знания игроков 8

Дольменвуд 9

Снаружи кургана 10

Случайные события 10

1. Приближаясь к могильному кургану 10
2. Жертвоприношение у Стоячих Камней 11
3. Вход в гробницу 12
4. Червоточина 12

Могильный курган 13

Случайные события 13

5. Зал стражей 13
6. Статуя с завязанными глазами 14
7. Морозное зеркало 14
8. Фамильный склеп 15
9. Капелла Святого Сиджа 16
10. Заброшенные покои священника 16
11. Статуи с оружием 17
12. Зал гончих 17
13. Гробница рыцаря 18
14. Омут с оберегами 19

Тюрьма феи 19

Случайные события 19

15. Башня на замёрзшем озере 20
16. Вестибюль 21
17. Кухня фей 22
18. Свадебный пир 22
19. Покои принцессы 23

Эпилог 24

Волшебные предметы 25





NECROTIC GNOME

Dolmenwood is a trademark of Gavin Norman and **Necrotic Gnome**. All text © Gavin Norman 2018. Illustrations © Mish Scott 2018. Maps © Karl Stjernberg 2019.

Вступление

Дочь Зимы – это короткое приключение в **Дольменвуде**, сказочном мире, созданным **Necrotic Gnome**. Это приключение о запретной любви между смертным рыцарем и принцессой фей в те времена, когда между двумя народами бушевала война. Гробница рыцаря веками оставалась запечатанной и хранит множество секретов и, конечно же, сокровищ.

Правила Старой Школы

В приключении используются классические правила Basic / Expert, совместимые с играми старой школы, вроде **Old-School Essentials**.

Персонажи 1-3 уровней

Приключение подойдёт для персонажей от 1-го до 3-го уровней. Учтите, что, как и во многих других приключениях старой школы, не все противники могут быть побеждены грубой силой, и не все испытания сбалансированы под навыки персонажей. Применять скрытность, обман и хитрость может быть лучшим решением, нежели слепо бросаться в бой. Благоразумие – одна из сторон доблести.

Не бывали в Дольменвуде?

Игроки, не знакомые с Дольменвудом, могут прочесть буклет *Добро пожаловать в Дольменвуд* для быстрого ознакомления с миром игры. Рефери также может использовать *Карту Дольменвуда*. И то, и другое доступно бесплатно на сайте **necroticgnome.com**.

Использование приключения в Дольменвуде

Рефери, проводящий игру в мире Дольменвуда, может поместить это приключение в любой гекс за пределами Ведьмовского Кольца и Челла. События приключения не привязаны к какому-то определённому месту в лесу.

Персонажи могут услышать истории о войне смертных и фей, раздиравшей Дольменвуд около девяти веков назад. Рефери может использовать эту завязку, чтобы связать приключение с большой кампанией об изгнанном властелине фей – Морозном Принце, мечтающем вернуться и подчинить Дольменвуд.

Использование приключения в другом мире

Это приключение может происходить в любом другом холодном регионе, где возможно встретить ледяных фей и древние кольца стоячих камней.

Рефери может переработать предысторию приключения и заменить Морозного Принца другим зловещим королём фей.

Примечание по переводу

В данном приключении используется терминология и сокращения, соответствующие официальному переводу **Old-School Essentials**, доступному на https://ose.now.sh

Карты местности

В оригинале карты расположены на развороте обложки. Для удобства они были перемещены в отдельные файлы (в вариантах для рефери и для игроков). Скачать их можно здесь.

Информация для рефери

Морозный Принц

Властелин фей, правивший Дольменвудом до прихода смертных.

- **Вечная зима:** во время его правления лес был укрыт вечными снегами и льдом.
- **Ледяные эльфы:** народ Морозного Принца, бессмертные феи. Бледные как снег, и коварные, как тонкий лёд.
- **Война:** девять веков назад смертные объявили войну феям и прогнали армию Морозного Принца из Дольменвуда.

Любовь смертного и феи

Посреди войны, смертный рыцарь и принцесса фей встретились и полюбили друг друга.

- **Принцесса Снегопад-на-Закате:** семнадцатая дочь Морозного Принца.
- **Сэр Чайд:** почти мифический герой, сражавшийся против Морозного Принца.
- **Первая встреча:** они встретились в чаще Дольменвуда, на поляне рядом с кругом камней, также известном как Стоячие Камни.
- **Свидания:** месяцами пара тайно встречалась в скрытых рощах, зная, что их любовь запретна.
- **Портрет:** сэр Чайд заказал портрет своей любимой, который называется «Леди Лесов».
- **Обручальное кольцо:** принцесса завещала рыцарю своё сердце, подарив ему волшебное кольцо, навечно связавшее их души (см. **Кольцо связи душ**, стр. 25).

Раскрытие запретной любви

Вскоре Морозный Принц раскрыл предательство своей дочери.

- **Заточение принцессы:** шпионы схватили её и привели к отцу. Морозный Принц приказал запереть принцессу в одинокой башне, где она будет находиться, пока не откажется от своей любви.
- **Тайная переписка:** принцесса нашла способ общаться с сэром Чайдом даже из темницы, тайком от отца, с помощью обручального кольца. Влюблённые спланировали её побег.

Победа над Морозным Принцем

Армия смертных вышла победителем в войне, и Морозный Принц был изгнан в Фэйри, царство фей.

- **Нависающая угроза:** Морозный Принц больше не беспокоил Дольменвуд, однако угроза его возвращения в мир смертных всё ещё пугает простой народ.



Смерть сэра Чайда

Рыцарь погиб в битве против фей на холмах Высоких Нагорий вскоре после заточения любимой.

- **Последняя воля:** сэр Чайд настоял на том, чтобы его захоронили в роще рядом со Стоячими Камнями.
- **Внутри гробницы:** рыцарь пожелал, чтобы с ним в склеп поместили портрет и кольцо, а также посвятили часть гробницы его невесте.
- **Капелла Святого Сиджа:** небольшая молельня в честь его покровителя, святого Сиджа, также является частью гробницы. Сидж является покровителем всех рыцарей и оружейников.
- **Святое место:** долгие годы гробница великого героя являлась местом паломничества.
- **Священник:** живущий недалеко от гробницы священник поддерживал её в достойном состоянии и проводил службы в честь святого Сиджа.



Эффект кольца

Эффект кольца связи душ не ослабел после смерти рыцаря.

- **Вопреки смерти:** дух сэра Чайда был вызван из загробного мира, и теперь блуждает по гробнице в виде призрака.
- **Притяжение:** темница принцессы в Фэйри и гробница рыцаря в мире смертных притягиваются сквозь измерения, сближая миры всё ближе к столкновению.
- **Общение:** кольцо позволяет душе рыцаря и принцессе общаться даже после смерти. Они всё ещё мечтают о воссоединении и свадьбе.

Запечатывание гробницы

- **Влияние фей:** по мере сближения миров, царство фей начало влиять на гробницу.
- **Сны священника:** священник, что следил за гробницей, стал видеть ужасающие сны и видения, и порекомендовал запечатать гробницу.
- **Закрытие:** стражи и обереги были размещены внутри, а сама гробница запечатана.

Спустя века

- **Гробница:** оставалась нетронутой.
- **Принцесса:** всё ещё в заточении, забытая собственным отцом, и с эльфийским терпением ожидающая воссоединения с сэром Чайдом.
- **Свадьба:** не затронутая веками, принцесса упрямо настаивает на постоянной подготовке к свадьбе. Несколько её храбрых друзей и союзников втайне посещают её уединённую башню в ожидании свадебного пира.
- **Стоячие Камни:** стали местом поклонения секты Друна, где колдуны пользуются пролегающими через круг камней лей-линиями Дольменвуда.

Завязки

Сны о леди

Что переживают персонажи

- Храбрый или благородный персонаж видит повторяющиеся сны с прекрасной эльфийской леди, облачённой в белое.
- Во снах персонаж влюбляется в леди, и просыпается с желанием быть с ней.
- Спустя несколько недель повторяющихся снов, персонаж видит новый сон: путешествие к кургану, открытие саркофага, снятие кольца с пальца скелета и подношение кольца леди.
- В конце этого сна леди рассказывает, что эта гробница реальна, и там находится волшебная дверь в её царство. Она (обманывая) обещает персонажу своё сердце, если он принесёт ей «украденное» в незапамятные времена кольцо.
- Леди показывает место, где находится гробница, и говорит, что носитель кольца может открыть волшебную дверь на нижнем уровне, ведущую в царство фей – Фэйри.

Что происходит на самом деле

- Принцесса Снегопад-на-Закате нашла способ связаться с миром смертных через сны.
- Любовь, которую она обещает – обман. Она просто желает, чтобы одурманенный персонаж принёс кольцо сэра Чайда.

Наследство

- Дальний пожилой родственник одного из персонажей погиб и завещал небольшое наследство (какое пожелает рефери).
- Среди бумаг и документов персонаж находит старую рукопись, в которой описано семейное древо, согласно которому персонаж является дальним потомком Бригфорда Мудрого, брата сэра Чайда (рефери определяет насколько точно это древо).
- В рукописи указано место захоронения, где Бригфорд покоится вместе с братом. Также в ней упоминаются сказочный меч и кольцо сэра Чайда, которые по праву наследования теперь принадлежат персонажу.
- В документе сказано, что по легенде кольцо способно открыть дверь в Фэйри, царство фей.

Расхитители гробниц

- Волшебник нанимает персонажей, чтобы проникнуть в курган, расположенный в Дольменвуде, и предоставляет карту этого места.
- В задачу персонажей входит проникновение в гробницу и похищение кольца с пальца скелета. По описанию оно бронзовое, украшено лунным камнем и узорами, напоминающими ветви дерева.
- По возвращении кольца волшебнику, он обещает партии награду в 5.000зм (или сколько решит рефери).

Осложнение

- Кольцо зачаровано магией фей: призрак сэра Чайда связан с кольцом и будет преследовать грабителя (см. **Эпилог**, стр. 24).

Знания игроков

Народный фольклор

Не всё, происходившее в прошлом, является всеобщим знанием. Многие истории передаются жителями Дольменвуда из уст в уста и со временем становятся сказками, которые могут услышать персонажи.

Морозный Принц

Властелин фей, правивший Дольменвудом до прихода смертных.

- **Вечная зима:** во время его правления, лес был укрыт вечными снегами и льдом.
- **Война:** девять веков назад смертные объявили войну феям и прогнали армию Морозного Принца из Дольменвуда.

Сэр Чайд

Посреди бушующей войны, прославленный герой влюбился в женщину, известную как Лесная Леди.

- **Лесная Леди:** колдунья таинственного происхождения.
- **Первая встреча:** они встретились в глубине лесов Дольменвуда.
- **Помолвка:** влюблённые поклялись в вечной любви и обменялись обручальными кольцами.

Победа над Морозным Принцем

Армия смертных вышла победителем в войне, и Морозный Принц был изгнан в своё царство фей.

- **Нависающая угроза:** Каждую зиму магия, что сдерживает Морозного Принца в его царстве, ослабевает, и холодные ветра нашёптывают его волю отвоевать королевство в мире смертных.

Смерть сэра Чайда

Рыцарь погиб в битве против фей на холмах Высоких Нагорий вскоре после заточения любимой.

- **Последняя воля:** сэр Чайд настоял на том, чтобы его захоронили в гробнице глубоко в лесах.
- **Судьба Леди:** больше её никто не видел. Поговаривают, что она погибла от горя в лесу, на том месте, где Леди впервые встретила рыцаря.

Глубокое расследование

Если персонажи потратят больше времени и денег на поиски летописцев, редких книг или предсказателей, то они могут получить сведения из настоящей истории рыцаря и принцессы. Каждый из следующих фактов требует значительных сил и средств для получения:

- **Личность Лесной Леди:** невеста сэра Чайда на самом деле была принцессой фей. Их любовь была запретной.
- **Кольцо:** кольцо, что носил сэр Чайд, является волшебным предметом из царства фей. Оно связало души рыцаря и Леди.
- **Сокровища гробницы:** сэр Чайд был захоронен со следующими ценными вещами: меч, которым он сразил фею-гиганта Сало-на-Костях; обручальное кольцо с лунным камнем; портрет Лесной Леди, что он заказал у художника.
- **Запечатывание гробницы:** долгие годы гробница великого героя являлась местом паломничества, но череда зловещих явлений вынудила Церковь разместить внутри магические обереги и запечатать гробницу.

Дольменвуд

Два мира

Лес Дольменвуд расположен в регионе, где Фэйри – родина эльфов, спрайтов, домовых, леших, гоблинов и других низменных и праздных существ – прилегает особенно близко к миру смертных.

Этот параллельный мир, также известный как Эльфарий (хотя это не совсем верное название – эльфы не единственные жители Фэйри), является бесконечным измерением вне времени, за пределами понимания смертных. Он расположен так близко, что смех его обитателей можно услышать в долинах Дольменвуда. Но в то же время он удалён достаточно, чтобы быть вне досягаемости смертных.

Только в нескольких местах и в определённое время миры пересекаются, позволяя перемещаться из одного измерения в другое (одно из таких мест можно встретить в этом приключении).

Феи

Расы, родиной которых является бессмертное царство Фэйри, зовутся феями. Подавляющее большинство фей никогда не пересекали границу, разделяющую их царство и мир смертных (а некоторые и мечтать о таком не могут). Однако находятся те, кто каким-то образом проник в мир смертных, вкусил его возможности и остался в нём на продолжительное время. Феи, которых можно встретить в Дольменвуде, обычно представлены этими необычными личностями, кого притягивают романтика, одержимость, жажда власти, или же изгнанные из своего родного царства.

Железо

Феи особенно уязвимы к железному оружию и получают от него двойной урон.

Серебро

Фей отталкивает и ослабляет серебро смертного мира (особое лунное серебро их собственного мира не имеет такого эффекта).

Языки

Следующие языки распространены в Дольменвуде:

- **Волдийский:** общий язык жителей Дольменвуда.
- **Староволдийский:** древний диалект волдийского, который практически непонятен современным жителям.
- **Друнийский:** секретный язык таинственного Друна.
- **Литургический:** сакральный язык Церкви Единого Бога.
- **Сильванский:** общий язык фей и волшебных существ. Смертные, пытающиеся говорить на нём, звучат как глупцы.
- **Высокий эльфийский:** язык эльфийской знати. Абсолютно непонятен и неподвластен смертным.
- **Бессмертный язык Фэйри:** забытый язык, способный искривлять реальность. Известен только самым древним, могущественным и опасным феям.

Снаружи кургана

Случайные события *(шанс 1-к-6 каждые два хода)*

1. Персонажи внезапно замечают **призрачную сову с лиловыми глазами**, наблюдающую за ними с вершины дерева. Провалившие испытание заклинанием персонажи теряют сознание на 1d6 ходов.

2. 1d4 подвыпивших гоблинов-торговцев с фонарями осторожно вылазят из скрытого под густой листвой люка. Они прибыли в Дольменвуд из Фэйри в поисках редких ночных фруктов (см. **Дольменвудский гоблин,** стр. 21).

3. Резкий порыв ветра превращает ветви деревьев в хлёсткие плети. Персонажи рядом с деревьями должны пройти испытание параличом, иначе получают 1 урон. Если персонаж держит источник огня, то есть шанс, что он потухнет: 4-к-6 для факелов и 2-к-6 для фонарей.

4. Огромная, покрытая бородавками и наростами жаба выползает из-за деревьев, устремляет взгляд на персонажей и проквакивает единственное слово: «Предательство».

1. Приближаясь к могильному кургану

Непроходимая чаща

Колючий кустарник (покрыл половину тропинок).

Сплетённые деревья (кажется, будто деревья смыкаются позади по мере того, как персонажи заходят глубже в лес).

Виднеется могильный курган

Холм с плоской вершиной (явно созданный человеком).

Атмосфера

Неразборчивое бормотание (неразличимые голоса из области 2).



2. Жертвоприношение у Стоячих Камней

Круг стоячих камней

Покрыты рунами (тайные символы, отражающие лунный свет) и **мхом** (свисающим длинными бусами).

2 человека в капюшонах

Бормочут заклинания (на странном языке). **Один поднял нож над головой** (серебряный, изогнутый). **Чёрные мантии** (с капюшонами). **Золотые ожерелья** (в форме совы).

- **Реакция:** встретив мирных незнакомцев, предлагают персонажам поучаствовать в жертвоприношении.
- **Имена:** Долмбрейс, Хэйтон.
- **Что знают:** могильный курган является гробницей сэра Чайда, героя древней войны против Морозного Принца (секта Друна, к которой принадлежат люди в мантиях, также помогала в войне, поэтому сектанты чтят эту гробницу).
- **Пожитки:** золотые ожерелья (100зм каждое). Изогнутые посохи (2d20см каждый). Бурдюки с изысканным вином. У Хэйтона серебряный кинжал и бронзовая урна.

1 молодая девушка

Привязана (к центральному камню). **Дикий блеск в глазах** (в экстазе, возможно под воздействием наркотика или зелья). **Узор на лице** (светящаяся синяя краска). **Облачена в чёрное** (кружевное платье). **Рыжеволосая** (с длинными косами).

- **Реакция:** не желает быть спасённой. По своей воле согласна быть принесённой в жертву Большому Чуку (монстр, блуждающий в илистых глубинах Длинномута).
- **Имя:** Браяр-Анна.
- **Характеристики:** соответствуют обычному человеку.

Ритуал

- **Продолжительность:** если не вмешиваться, то ритуал займёт ещё час.
- **Кульминация:** горло девушки будет перерезано изогнутым серебряным ножом. Человек в капюшоне наполнит бронзовую урну кровью жертвы.
- **Последствия:** тело девушки останется на съедение лесным чудовищам.

Люди в мантиях (сектанты Друна)

КБ 7 [12], **КЗ** 4* (12, 18 ПЗ), **Атаки** 1 × посох, окружённый зелёным пламенем (1d8) или 1 × заклинания, **АПОКБ0** 19 [+0], **СД** 120’ (40’), **Исп** С13 Ж14 П13 Д15 З15 (М4), **БД** 9, **Мир** Н, **ПО** 125.

- **Заклинания:** *очарование личности*, *волшебный снаряд* (зелёное пламя), *удержание личности*, *падение камня*.
- **Падение камня:** один из стоячих камней подлетает в воздух и падает в радиусе 30’. Все находящиеся в 5’ от падения проходят испытание жезлом или получают 4d6 урона.
- **История:** люди в мантиях, в народе «смотрители леса» – члены секты колдунов, оберегающих стоячие камни и лей-линии Дольменвуда. Простой народ опасается их оккультных ритуалов, похищений и, по слухам, человеческих жертвоприношений. Это не те, кому стоит переходить дорогу.

3. Вход в гробницу

Дверь

Гранитная плита (загораживает вход). **Сильно заросла** (покрыта лишайником и сладко пахнущими дикими розами).

- **Сдвинуть плиту:** требуется сумма бонусов СИЛ как минимум 4.
- **Разрушить плиту:** требуется 6 ходов. Общий бонус СИЛ снижает продолжительность (минимум 2 хода). Если ритуал в области 2 всё ещё продолжается, люди в капюшонах разозлятся из-за шума и осквернения гробницы.

Лестница внутрь кургана

Спускается на 20' (под землю). **Пыльная** (покрыта вековым слоем пыли). **Мёртвая тишина** (нарушается шагами персонажей). **Неприятный запах** (влажный и заплесневелый)

- **При проверке:** на ступенях можно заметить царапины. Что-то тяжёлое тащили вверх по лестнице (давным-давно).

4. Червоточина

Нора в земле

Диаметром 2' (сложно протиснуться). **На краю кургана** (уходит под землю).

- **Освещение норы:** виден спуск на 15' в зал гробницы (область 10).
- **Создание шума:** привлекает **червеустов**, обитающих внутри.
- **Спуск:** предупреждает **червеустов** внутри. После 15' нора выходит в зал в области 10.

Скользкий след

Склизкий (как желе). **Молочного цвета** (полупрозрачный).

- **Выслеживание:** след ведёт из норы в лес и обратно. Персонажи, разбирающиеся в выслеживании, могут определить, что след принадлежит трём слизням.
- **Прикосновение:** можно почувствовать лёгкое жжение при прикосновении оголённой кожей (кислота недостаточно сильная для нанесения урона).



Могильный курган

Случайные события *(шанс 1-к-6 каждые два хода)*

1. **Видение прекрасной женщины**, облачённой в белое, со звездой над бровью. Она появляется в пустом месте и произносит «Кольцо... Кольцо – это ключ... к моему спасению», а затем испаряется в дымке.
2. **Лай псов** разносится эхом по склепу.
3. 2 **танцующих скелета** из области 8 вальсируют в воздухе через всю гробницу.
4. 1d3 **червеустов**, жаждущих свежей плоти, вылезают из стен или потолка (см. **Червеусты,** стр. 16).

5. Зал стражей

Атмосфера

Затхлость (спёртый воздух, запах плесени). **Сырость** (стены и потолок покрыты холодной влагой).

4 религиозных предмета

Стоят на постаментах (по углам комнаты). **Заплесневелые** (покрыты слоем плесени горчичного цвета).

- **Предметы:** все около 1’ высотой. Серебряный крест (200зм), деревянная статуя ангела, священная книга, большой подсвечник.
- **Реакция:** если не-Порядочный персонаж входит в комнату, предметы начинают парить и нападают на персонажа.

Религиозные предметы

КБ 5 [14], **КЗ** 1 (3, 3, 4, 5 ПЗ), **Атаки** 1 × удар (1d4), **АПОКБ0** 19 [+0], **СД** 90’ (30’) полёт, **Исп** С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1), **БД** 12, **Мир** П, **ПО** 10.

- **Ругань:** оживлённые предметы отчитывают персонажей визгливым голосом за все грехи (включая проникновение в гробницу).
- **При смерти:** облако спор плесени поднимается в воздух. Персонажи вблизи проходят испытание ядом или получают 1d2 урона и удушье на 1 раунд (не могут действовать).

Двойные двери

Тяжёлые и каменные (изъедены стекающими потёками влаги). **Гравировка** («Самое дорогое»).

Пыльный пол

- **Если потревожить:** передвижение по комнате раскрывает цвет под пылью.
- **Если очистить:** под слоем пыли находится цветная мозаика, а также след царапин.
- **Мозаика:** изображает сэра Чайда верхом на белом коне, пронзающего сердце эльфийского рыцаря своим мечом. Надпись на староволдийском гласит: «Здесь покоится благородный сэр Чайд, гроза Мороза, защитник Короля». Знающие только современный вольдийский могут распознать имя и слова «Мороз» и «Король».
- **Царапины:** кажется, что-то тяжёлое перетащили из области 7 (очень давно).

6. Статуя с завязанными глазами

Белая мраморная статуя

Бледная дева (длинные развивающиеся волосы, звезда над бровью). **Просит о тишине** (статуя смотрит на ступени, приставив палец к губам). **Завязанные глаза** (чёрная повязка на голове статуи закрывает глаза). **Круглый постамент** (также мраморный, 3' диаметром, 1' высотой)**.**

- ► **Снятие повязки:** на внутренней стороне повязки вышиты золотые кресты.

Лестница вниз в область 14

Безупречная (искусно вырезанные каменные ступени, без пыли). **Арка в виде ветвей деревьев** (каменные узоры напоминают переплетающиеся ветви).

- ► **Освещение лестницы:** открывает мерцающий блеск воды внизу.

7. Морозное зеркало

Зеркало в полный рост

Серебряная рама (великолепно украшенная узором из крестов и единорогов). **Висит на стене** (позади пустого постамента).

- ► **Проходя мимо зеркала:** персонаж проходит испытание параличом или мгновенно замерзает будто ледяная статуя.
- ► **Накрытие зеркала:** позволяет избежать замерзания.
- ► **Цена:** 1,000зм (драгоценный металл).
- ► **Вне гробницы:** теряет свои волшебные свойства спустя месяц после перемещения из гробницы.
- ► **Разморозка существ:** святая вода, *лечение лёгких ран* или солнечный свет.

Пустой постамент статуи

Белый мрамор (3' диаметром, 1' высотой). **Царапины на полу** (статую переместили в область 5).

Лестница вниз в область 14

Безупречная (искусно вырезанные каменные ступени, без пыли). **Арка в виде ветвей деревьев** (каменные узоры напоминают переплетающиеся ветви).

- ► **Освещение лестницы:** открывает мерцающий блеск воды внизу.



8. Фамильный склеп

2 парящих скелета

Танцуют (держась за руки, медленно вальсируя в воздухе). **Покрыты влагой** (от **склизких испарений**). **Украшения** (на одном скелете жемчужное ожерелье, на другом золотой медальон, по 500зм).

- **Реакция:** предлагают незнакомцам присоединиться к танцу. Яростно нападают, если персонажи потревожат любой гроб.
- **Язык:** говорят на старомодном волдийском (ближе к современному, нежели староволдийскому). Голоса доносятся в виде удалённого шепота.

Парящие скелеты

КБ 8 [11], **КЗ** 2 (8, 10 ПЗ), **Атаки** 1 × когти (1d4), **АПОКБ0** 18 [+1], **СД** 90' (30') полёт, **Исп** С12 Ж13 П14 Д15 З16 (2), **БД** 12, **Мир** Н, **ПО** 20.

- **Нежить:** не подвержены очарованию и управлению разумом.
- **Удары оружием:** любое оружие ближнего боя, попадающее по скелетам, ненадолго становится невесомым (-1 к проверке атаки в следующем раунде).

Расщелина в полу

Неопределимая глубина (на первый взгляд). **Нити слизи** (полупрозрачные, свисающие из тонкой трещины в потолке над расщелиной. См. **склизкие испарения**).

- **Осмотр:** персонажи, заглядывающие в расщелину, могут увидеть мерцание внизу, будто свет отражается от снега.
- **Спуск:** персонажи или предметы, спускающиеся в расщелину на глубину более 15', падают с неба, будто снежинки, и оказываются в Фэйри (область 15). И хотя падение кажется долгим, оно не вредит персонажам.

Каменные гробы

А и Б открыты (крышки отодвинуты). **Потускневшие медные таблички** (у подножия).

Медные таблички на гробах

Портреты (гравюры). **Имена** (и родство по отношению к сэру Чайду).

- **А:** Леди Амаранда (мать): высокая, элегантная, худощавая, длинный нос, держит книгу.
- **Б:** Лорд Бригфорвит (отец): коренастый, круглая голова, спутанная борода.
- **В:** Брэндивит Добрый (старший брат): в очках, голова наклонена вбок, опирается на посох.
- **Г:** Бригфорд Мудрый (младший брат): в кольчуге, гончая у ноги, лук в руках.
- **Д:** Эмалайн Непорочная (сестра): маленькая и хрупкая, траурная вуаль, держит кошку.

Внутри гробов

- **А, Б:** пусты
- **В:** скелет с ясеневым посохом.
- **Г:** скелет в ржавой кольчуге.
- **Д:** два скелета (один человеческий, другой кошачий).

Склизкие испарения

Тонкие нити слизи (полупрозрачные). **Капают в расщелину** (стекая из тонкой трещины в потолке). **Покрывают вальсирующих скелетов** (их вечный покой был нарушен слизью).

- **Прикосновение предметом:** предмет ненадолго становится невесомым.
- **Прикосновение кожей:** слизь мгновенно обволакивает персонажа тонким слоем. Персонаж становится легче воздуха и парит к потолку. Эффект постоянный, пока слизь не будет смыта (или применено заклинание *развеять магию*).

9. Капелла Святого Сиджа

Церковные скамьи

Прогнили (от старости и влаги, несмотря на высокое качество).

Каменный алтарь

Статуя святого Сиджа (облачённый в латы рыцарь держит толстую красную свечу). **Высохший воск** (красный, капавший со статуи на алтарь). **Бархатная ткань** (изъедена молью).

- **Если зажечь свечу:** порыв ветра приносит с собой звуки битвы и победные крики.

Изорванные гобелены

Изображены врата рая (сэр Чайд и святой Сидж наконец встретились).

- **Скрыто за гобеленом:** деревянная дверь (в область 10), запертая и раздутая из-за сырости.

10. Заброшенные покои священника

Дверь

Деревянная (раздулась от сырости). **Заперта**.

Обрушенная стена

Булыжники (завал в углу). **Тёмная земля** (за обрушенной кладкой). **Узкий туннель** (2’ в ширину, ведёт наверх).

- **В туннеле:** ползают 3 **червеуста**.
- **Подъём вверх:** ведёт в область 4.

3 червеуста

Извивающиеся, похожие на длинные языки, черви (тёмные, розоватые, с присосками). **4’ в длину** (шириной с руку). **Рот в форме кольца, заполненный мелкими зубами** (как у миноги). **Без глаз** (ориентируется по запаху и звуку). **Ползают** (в туннеле обрушенной стены).

- **Реакция:** изголодавшиеся и потревоженные звуком, атакуют.

Червеусты

КБ 7 [12], **КЗ** 1+1* (ПЗ 3, 4, 5), **Атаки** 1 × укус (1d4 + кислота), **АПОКБ0** 18 [+1], **СД** 120’ (40’), **Исп** С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1), **БД** 7, **Мир** Н, **ПО** 19.

- **Кислота:** разъедает плоть. 1 урон каждый раунд, пока не будет смыта.

Покрытый плесенью письменный стол

Разлагающееся дерево (с резными узорами ангелов).

- **Запертый ящик стола:** легко сломать замок ударом.
- **Внутри ящика:** старая, заплесневелая книга. Страницы слиплись из-за сырости. Невозможно прочитать.
- **На обратной стороне обложки:** медная вставка с выгравированной пасторальной поэмой о сэре Чайде, охотившимся со своими псами. Имя одного из псов: Флаэгр.

Неплотно закреплённая плита

- **Обнаружение:** поиск секретных дверей или ловушек.
- **Под плитой:** небольшой скрытый отсек с металлической коробкой.
- **Ловушка на замке:** ядовитая игла. Испытание ядом или получение 1d6 урона и потеря сознания на 1d6 ходов.
- **Внутри коробки:** серебряный крест (50зм), свиток *удержания личности*, книга с молитвами и золотым украшением в виде листа на обложке (500зм), коробочка с 20 церковными лепёшками, сохранившимися за все эти годы (магические, исцеляют 1ПЗ).

11. Статуи с оружием

7 статуй воинов

Тёмный камень (гладкий и искусно вырезанный). **Настоящее оружие** (в руках статуй).

- **Шестопёр:** с закрученной рукоятью.
- **Моргенштерн:** 2” шипы.
- **Боевой топор:** с выгравированной лошадиной головой.
- **Боевой молот:** боёк в виде кабана.
- **Длинный меч:** с волнистыми кроваво-красными долами. Меч зачарован (фейской магией): +2 к попаданию и урону. Накладывает чары на владельца, заставляя его всегда нападать на самого большого и опасного противника.
- **Алебарда:** штык покрыт плесенью.
- **Копьё:** с зазубренным наконечником.

Покрытые плесенью стены

Жёлто-фиолетовые (кислотных оттенков).

- **Прикосновение к плесени:** выпускает облако спор. Все в 10’ проходят испытание ядом или получают 1d4 урона и страдают от приступов сильного кашля и удушья в течении 1 хода.

Выцветшая фреска

Сэр Чайд (верхом на коне, сражается). **Атакует правой рукой** (оружие скрыто за плесенью). **Гончие** (два охотничьих пса, частично скрыты плесенью). **Армия фей** (окружила рыцаря).

- **Оружие рыцаря:** если очистить плесень, то персонаж увидит длинный меч с красными прожилками и белым свечением.
- **Гончие:** если очистить плесень, то можно рассмотреть имя одного из псов на ошейнике (Чедр).

12. Зал гончих

Колонны

Рельефная резьба (сцены священной войны с феями).

Двойные двери

Массивные каменные двери (гладкая поверхность). **Надпись** (глубоко выгравированные слова «Зов верных товарищей»). **Заперты** (и с магическим оберегом).

- **Загадка:** дверь можно открыть, назвав клички гончих сэра Чайда: «Флаэгр и Чедр» (в любом порядке).
- **Прикосновение к двери:** касание двери без ответа на загадку заставляет каменных гончих ожить и напасть на вторгшихся персонажей.

2 каменные гончие

На цепях (прикованных к двери). **Больше, чем в жизни** (6’ в высоту).

Каменные гончие

КБ 3 [16], **КЗ** 4* (17, 19 ПЗ), **Атаки** 1 × укус (1d8), **АПОКБ0** 16 [+3], **СД** 120’ (40’), **Исп** С10 Ж11 П12 Д13 З14 (4), **БД** 12, **Мир** Н, **ПО** 125.

- **На цепях:** не могут покинуть комнату.
- **Големы:** можно повредить только магией и магическим оружием. Не подвержены очарованию и контролю разума.

13. Гробница рыцаря

Призрак сэра Чайда

Бледный (полупрозрачный с голубым свечением). **В доспехах** (латы с поднятым забралом). **Сентиментальный** (отчаявшийся и безнадёжно влюблённый). **Стоит на коленях** (перед портретом).

- **Реакция:** приветствует персонажей и просит помочь ему воссоединиться с любимой в Фэйри (попасть туда можно по лестницам в областях 6 или 7), чтобы наконец обвенчаться спустя века. Будет защищать гробницу от расхищения.
- **Хочет:** живой персонаж должен отнести его кольцо (находится в гробу) на нижний уровень гробницы (область 14), где ждёт его невеста.
- **Знает:** лестницы в областях 6 и 7 ведут в Фэйри, где заточена принцесса.

Призрак сэра Чайда

КБ 3 [16], **КЗ** 5* (26 ПЗ), **Атаки** 1 × касание (1d6 + старение), **АПОКБ0** 15 [+4], **СД** 60’ (20’), **Исп** С10 Ж11 П12 Д13 З14 (5), **БД** 11, **Мир** П, **ПО** 300.

- **Прикосновение:** цель состаривается на 2d20 лет. Если жертва фея, то она не стареет, но должна пройти испытание заклинанием или впасть в панический ужас на 1d6 раундов.
- **Бестелесная нежить:** можно навредить только магией или серебром. Не подвержен очарованию и контролю разума.
- **Изгнание:** если будет изгнан, то исчезает на 24 часа.
- **Привязан:** к кольцу (в гробу). Не может удалиться от кольца более чем на 10’.

Каменный гроб

Резьба (цветочный узор, напоминающий сэра Чайда).

- **Внутри:** покоится скелет рыцаря.
- **На запястьях:** пара медных браслетов с выгравированными совами. В их глаза вставлены аметисты (каждый браслет стоит 1,000зм).
- **На пальце:** бронзовое кольцо в форме переплетающихся ветвей, украшенное лунным камнем (см. **Кольцо связи душ**, стр. 25). Призрак привязан к кольцу и не может удалиться более чем на 10’.
- **Если снять кольцо:** призрак исчезает, но только временно. Он будет появляться раз в день и преследовать того, кто украл кольцо (см. **Эпилог**, стр. 24).
- **Если сломать кольцо:** его сила угасает. Душа рыцаря освобождается и отправляется в загробный мир.

Висящий портрет

Бледная дева (длинные волнистые светлые волосы, белая мантия, звезда над бровью). **На фоне стоячих камней** (персонажи могут узнать в них Стоячие Камни из области 2). **В плохом состоянии** (покрыт пылью, выцвел от старости и сырости).

- **Если отреставрировать:** стоит 1,500зм.

Серебряные подсвечники

Стоят на полу (4’ длиной). **Потускнели и покрылись пятнами** (от веков в гробнице).

- **Если очистить:** стоят 200зм каждый.

14. Омут с оберегами

Сводчатый подвал

Сверкающий омут (заполняет всю комнату). Статуя девы (в центре омута, из белого мрамора, длинные волнистые волосы, в мантии, звезда над бровью).

Примечание для рефери

Сводчатый подвал, который персонажи могут наблюдать до того, как пройти через оберег – это нижний уровень гробницы, существующий в мире смертных. Реальность в этом месте искривлена кольцом связи душ, веками находившемся в гробнице. Фэйри в этом месте ближе, чем где бы то ни было ещё.

Оберег внизу лестницы был размещён Церковью, когда гробница была запечатана, чтобы предотвратить вторжение из Фэйри.

Основание лестницы

Призрачные свечи (десятки, парят в воздухе). **Загораживают проход** (нельзя пройти через последнюю ступень, не пройдя сквозь свечи).

- **Персонажи-феи:** чувствуют мир фей, напирающий с другой стороны на оберег из свечей.
- **Прохождение сквозь оберег свечей:** (из областей 6 или 7) персонажи испытывают религиозный трепет. Видимый с верхних ступенек подвал с омутом растворяется и окружение превращается в замёрзшее озеро, посреди которого, на острове, стоит высокая белая башня (область 15).
- **Возвращение:** персонажи, прошедшие через оберег, могут вернуться через него обратно, но этот проход закрыт для всех остальных.
- **Снятие чар:** оберег неподвластен магии фей, но может быть снят магией смертных. Считайте, что его создал жрец 10-го уровня.

Тюрьма феи

Случайные события *(шанс 1-к-6 каждые два хода)*

1. 1d3 **ледяных эльфов-рыцарей**, гостей принцессы, показываются из леса верхом на белых скакунах (см. **Ледяные эльфы-рыцари**, стр. 22).
2. Сани, запряжённые белыми оленями быстро выезжают из леса. **Гоблины-наездник** везёт свадебные подарки к башне: фейские фрукты, ледяное вино и котёл булькающего супа (см. **Дольменвудские гоблины**, стр. 21).
3. Каркающий **белый ворон** с посланием в лапах, извещающим принцессу о прибытии её друга, лорда Рунного-Плаща.
4. Стая из 2d6 **зимних волков** крадётся по кромке леса и вынюхивает добычу (характеристики *диких волков*).

15. Башня на замёрзшем озере

Зимняя поляна

Сильный мороз (заставляет дрожать, дыхание превращается в пар). **Сугробы** (2' глубиной, покрывают всю поляну, снег нетронутый и хрустящий). **Следы** (глубокие, больше человеческих, ведут от башни к лесу и обратно). **Снежинки** (медленно падают). **Сверкающий свет** (солнце отражается от снега).

Замёрзшее озеро

Каток (расчищен от снега). **Толстый слой льда** (до 5').

Белая мраморная башня

Прочная дверь (незаперта, из полированного вишнёвого дерева, со вставками из чёрного железа). **Обледеневшие стены** (-20% к проверке верхолазания). **Окна с морозными узорами** (можно открыть снаружи). **Клубы дыма** (толстые, синеватые, поднимаются из печной трубы).

Фиолетовый разлом в небе

Вязкие фиолетовые капли (иногда льются из разлома, окрашивая снег).

Покрытый инеем лес

Зловещий еловый лес (покрыт снегом). **Покрытые мхом трупы** (у деревьев на кромке леса, еда для тролля Мрачнопуза (см. область 16).

- **Блуждание по лесу:** персонажи, которые решатся ступить в опасные леса фей, наткнутся на гигантских пауков, ледяных эльфов и снежных волков.

Тропинка в лес

Призрачные свечи (десятки, парят в воздухе). **Загораживают проход** (нельзя пройти по тропе, не пройдя сквозь свечи).

- **Прохождение сквозь свечи:** персонажи, пришедшие из гробницы, могут пройти через оберег из свечей (непроходим для остальных) и оказаться у основания лестницы (в область 14). 1d6 дней проходит в мире смертных.
- **Снятие чар:** оберег неподвластен магии фей, но может быть снят магией смертных. Считайте, что его создал жрец 10-го уровня.



16. Вестибюль

Швейцар

Великан, покрытый мхом и грязью (тролль Мрачнопуз). **Паланкин на спине** (с алыми шторками). **Костлявый мелкий наездник** (гоблин Косолыб).

Мебель

Гирлянды (из белых роз и бледно-голубых незабудок, висят по всей прихожей на ленточках). **Зимние шапки и пальто** (десятки пар, висят на крючках на стене). **Ботинки и коньки** (аккуратно расставленные на стеллажах для обуви). **Камин** (сосульки горят синим пламенем с электрическими разрядами).

Атмосфера

Приятный аромат готовящейся еды (из двери в область 17). **Приглушенные голоса** (с лестницы в область 18).

Дольменвудский тролль

КБ 6 [13], **КЗ** 8* (45 ПЗ), **Атаки** 2 × кулаки (1d10 + прорастание мха), **АПОКБ0** 12 [+7], **СД** 120’ (40’), **Исп** С8 Ж9 П10 Д10 З12 (8), **БД** 9, **Мир** Х, **ПО** 1,200.

- **Прорастание мха:** если ростки на коже тролля касаются смертного, то место касания зарастает мхом.
- **Регенерация:** 3 ПЗ каждый раунд. Перерождается из грязи, если не будет уничтожен огнём или кислотой.
- **Информация:** тролли Дольменвуда – мохоядные феи. Их любимый деликатес – мох и лишайник, что растёт на трупах разумных существ. Это пристрастие часто толкает троллей на убийства.

Косолыб (гоблин)

Костлявый (большая голова, длинная тонкая шея). **Тёмно-серая кожа** (покрыта бородавками и морщинами). **Огромные жёлтые глаза** (блестящие и проницательные). **Одет в фиолетовый парадный наряд** (бархатный). **Весельчак** (с эксцентричным чувством юмора).

- **Реакция:** проверяет имена всех входящих посетителей. Разрешает приглашённым пройти дальше. Позволит пройти незваным гостям, только если они съедят гриб из его мешочка.
- **Мешочек с грибами:** волшебный (см. **Мешочек бесконечных грибов**, стр. 25). Поедание грибов вызывает магические эффекты.

Мрачнопуз (тролль)

Толстый великан (высотой 10’). **Безволосый** (кожа похожа на грязь). **Мешковатая одежда** (оборванная и грязная). **Набитый мешок** (покрыт мхом, внутри кости гуманоидов). **Сердитый взгляд** (примитивный интеллект, ведомый эмоциями).

- **Реакция:** делает то, что скажет Косолыб. Втайне желает прихлопнуть персонажей и добавить их тела к своей коллекции мшистых трупов у кромки леса (см. область 15).

Дольменвудский гоблин

КБ 7 [12], **КЗ** 1* (4 ПЗ), **Атаки** 1 × копьё (1d6) или 1 × заклинание, **АПОКБ0** 19 [+0], **СД** 90’ (30’), **Исп** С12 Ж13 П14 Д15 З16 (1), **БД** 7, **Мир** Н, **ПО** 13.

- **Заклинания:** *очарование личности, тьма, сон, призрачная сила.*
- **Информация:** гоблины Дольменвуда – коренные обитатели Фэйри. В мире смертных они известны как обманщики, шарлатаны и торговцы волшебными безделушками.

17. Кухня фей

Атмосфера

Приятный аромат готовящейся еды (нотки смородины и специй). **Пар** (булькающие котелки с супом).

2 ледяных эльфа-повара

Крепкие (невысокие и пухлые). **Глаза-бусинки** (часто моргают). **Голубая кожа** (холодная). **Взволнованные** (но собранные).

- **Реакция:** выкрикивают приказы, требуя от персонажей принести больше еды к пиру.
- **Что знают:** гости принцессы ожидают прибытия сэра Чайда, её суженного.

Мебель

Камин (сосульки горят синим пламенем с электрическими разрядами). **Чугунная плита** (булькающие котелки, смородиновые булочки в духовой печи). **Массивный стол** (с мукой и выпечкой). **Буфет с кондитерскими изделиями** (полки заполнены фруктами в глазури, замороженными конфетами и ледяным вином).

- **Обчистка буфета:** в дальних рядах полок самые лучшие деликатесы. Персонажи имеют шанс 1-к-6 раз за ход достать что-то ценное (2d10 × 10зм) на продажу в мире смертных. Редкие эльфийские вина, мечты в виде мармелада, пыльца спрайтов, пироги влюблённости.

Ледяные эльфы-повара

КБ 9 [10], **КЗ** 1 (3, 3 ПЗ), **Атаки** 1 × нож / скалка (1d3), **АПОКБ0** 19 [+0], **СД** 120’ (40’), **Исп** С12 Ж13 П13 Д15 З15 (Э1), **БД** 6, **Мир** Н, **ПО** 10.

18. Свадебный пир

Свадебный стол

Обильно уставлен (роскошными яствами). **Жаренные лебеди** (начинённые рябчиками). **Горы фруктов** (политые сиропом). **Ледяное вино** (охлаждается в ведёрках). **Пурпурные напитки** (в хрустальных графинах).

- **Вкушение яств:** смертные, попробовавшие яства фей, должны пройти испытание заклинанием или возжелают навечно остаться в Фэйри.

Гости

5 ледяных эльфов-рыцарей (гордые, высокомерные, в латах, с пиками). **7 ледяных эльфов-дворян** (щёголи, узорчатые носовые платки, пышные шёлковые наряды). **Подавлены** (легонько потягивают вино). **Бессмертные** (гости принцессы ждут начала свадьбы уже века).

- **Реакция:** безразличные, но позовут стражу, если будут потревожены.

4 ледяных эльфа-стража

Стоят неподвижно (незаметно по углам комнаты, но постоянно настороже).

- **Реакция:** отведут незваных гостей к принцессе (в область 19).

Ледяные эльфы-стражи и рыцари

КБ 3 [16], **КЗ** 2, **Атаки** 1 × копьё / пика (1d6), **АПОКБ0** 18 [+1], **СД** 60’ (20’), **Исп** С12 Ж13 П13 Д15 З15 (Э2), **БД** 9, **Мир** Н, **ПО** 20.

Ледяные эльфы-дворяне

КБ 8 [11], **КЗ** 4*, **Атаки** 1 × кинжалы-сосульки (1d4) или 1 × заклинание, **АПОКБ0** 16 [+3], **СД** 120’ (40’), **Исп** С10 Ж11 П11 Д13 З12 (Э4), **БД** 7, **Мир** Н, **ПО** 125.

- **Заклинания:** *сон, удержание личности.*

19. Покои принцессы

Принцесса Снегопад-на-Закате

Невероятно красивая (вечно молодая, загадочная). **Светлые волосы** (цвета зимнего солнца). **Бледная кожа** (блистает как свежий снег). **Голубые глаза** (будто хрусталь). **Облачена в белое** (пышное платье). **Звезда над бровью** (мерцающий кристалл на серебряной цепочке). **Царственная** (благородная, милостивая). **Смирилась с судьбой** (но не потеряла надежду).

- **Реакция:** обрадована появлению незнакомцев (особенно смертных) и открывшимся возможностям.
- **Хочет:** воссоединиться со своим любимым, сэром Чайдом, который трагически скончался, будучи смертным (см. Просьба принцессы).
- **Знает:** душа сэра Чайда осталась в его гробнице. Имена его псов (Чедр и Флаэгр). То, что тропа со свечами-оберегами ведёт в мир смертных.
- **Магический запрет:** не может покинуть поляну, в которой стоит башня (область 15), пока не откажется от любви к сэру Чайду. Запрет также распространяется на призыв и телепортацию (сила кольца связи душ способна физически переместить связанных друг к другу в полнолуние).

Принцесса Снегопад-на-Закате

КБ 7 [12], **КЗ** 5* (19 ПЗ), **Атаки** 1 × кинжал-сосулька (1d4) или 1 × заклинание, **АПОКБ0** 15 [+4], **СД** 120’ (40’), **Исп** С10 Ж11 П11 Д13 З12 (Э5), **БД** 8, **Мир** Н, **ПО** 300.

- **Заклинания:** *сон, очарование личности, удержание личности, невидимость.*
- **Желание:** имеет силу исполнить одно чужое желание. Может воспользоваться этой силой только однажды за вечность.

Просьба принцессы

- **Её желание:** воссоединиться с любимым, сэром Чайдом.
- **Предложение:** персонажи должны принести ей кольцо из гроба сэра Чайда. Его душа последует за кольцом и приведёт любимого к принцессе, чтобы они наконец обвенчались.
- **Возможная награда:** драгоценные камни. Одно желание (см. характеристики).

Обстановка

Кровать с балдахином (снежные занавески, покрывало из шкур белых волков). **Туалетный столик** (шкатулки с украшениями). **Платяной шкаф** (заполнен шубами и платьями). **Камин** (сосульки горят синим пламенем с электрическими разрядами).

- **В шкатулках:** 30 драгоценных камней-ледышек (200зм каждый), 12 ожерелий из лунного серебра (150зм каждое), платиновая брошь в форме снежинки с сапфиром (1,000зм).
- **В платяном шкафу:** 20 меховых шуб и 20 мерцающих платьев (100зм каждое) – намного больше, чем с виду может поместиться.



Эпилог

Проход в Стужу

- Башня, в которой заточена принцесса Снегопад-на-Закате, расположена в удалённом и труднодоступном месте в Стуже – королевстве фей Морозного Принца.
- Этот регион Стужи был притянут к миру смертных эффектом кольца связи душ, действовавшим веками, пока оно лежало в гробу сэра Чайда.
- Обереги, размещённые при запечатывании гробницы, предотвращают проникновение жителей Стужи в мир смертных, хотя путешествие из Дольменвуда в Стужу не составляет труда.
- Персонажи, обнаружившие проход в Фэйри, могут воспользоваться им как хотят, но это уже выходит за рамки приключения.
- Морозный Принц мечтает вернуться в Дольменвуд и обнаружение подобного прохода является бесценным открытием.
- Оберег не может быть развеян магией фей, но смертных могут убедить (или заставить) сотворить такую магию...



Воссоединение влюблённых

- Если кольцо связи душ принесут в Фэйри, миры начнут быстро удаляться друг от друга. Через день или два проход между областями 14 и 15 перестанет существовать, а область 14 снова станет обычным подвалом с омутом.
- Воссоединение влюблённых не снимает магический запрет, что удерживает принцессу Снегопад-на-Закате в башне. Чтобы снять запрет, требуется сложная магия или вмешательство самого Морозного Принца.
- Вполне возможно, что сэр Чайд или принцесса найдут способ связаться с персонажами в будущем, чтобы попросить помощи в вызволении из башни.

Кража кольца

- Если кольцо связи душ вынести из гробницы, то владеющего им персонажа начнет преследовать призрак сэра Чайда.
- Поначалу призрак будет упрашивать вора вернуть кольцо, обещая сокровища своей невесты-феи.
- Если вор не спешит соглашаться и помогать, призрак станет жестоким и мстительным.
- Только уничтожение призрака или снятие магии с кольца (см. дальше) закончит наваждения.

Волшебные предметы

Кольцо связи душ

Волшебный предмет, зачарованный магией фей, притягивающий души двух существ.

- Владеющий кольцом персонаж может подарить кольцо другому, связав с ним души (испытание заклинанием, если передача кольца происходит против желания).
- Связь может быть разрушена, если: кольцо будет уничтожено; один из связанных сотворит на кольцо заклинание *развеять магию*; оба связанных персонажа отрекутся от связи; тот, кто подарил кольцо, погибнет.

Эффекты связи душ

- Связанные персонажи могут общаться через кольцо.
- Если один из персонажей в мире смертных, а другой в Фэйри, кольцо начинает медленно притягивать границы миров.
- В полнолуние носитель кольца может призвать другого к себе. На протяжении одной ночи оба будут вместе.
- Если носитель кольца погибает, то его или её душа не может успокоиться и будет связана с кольцом в виде призрака. Призрак может возникать только около кольца (на расстоянии не более 10’).

Мешочек бесконечных грибов

Кожаный поясной мешочек, набитый разноцветными грибами.

- Сколько из него ни брать грибов – они не закончатся.
- Один раз в день, когда персонаж съедает гриб, накладывается случайный магический эффект (бросьте 1d12).
- Потребление нескольких грибов подряд вызывает недомогание.
- Если не указано обратного, то эффект постоянен.

Случайные эффекты грибов

1. Увеличение в размере вдвое (разрывая одежду). Удвоение урона оружием ближнего боя. На 1d6 ходов.

2. Уменьшение до 6” на 1d6 ходов.

3. Кожа становится фиолетовой.

4. Глаза зарастают кожей. Новые глаза вырастают на ладонях спустя 1 ход.

5. Все волосы на теле вырастают до 10’.

6. Нос разбухает, пока не отваливается от лица, обретая собственный разум. Он постоянно критикует действия персонажа.

7. +1 к случайной характеристике.

8. Глаза увеличиваются и излучают жёлтый свет в радиусе 30’.

9. Тёплое, щекочущее чувство. Следующее испытание автоматически успешно.

10. Тело становится прозрачным на 1d6 ходов. Будучи голым, шанс застать кого-то врасплох 4-к-6.

11. Попеременное рыдание и истерический смех. Длиться 1d6 ходов.

12. Персонажа тошнит червями и опарышами. Нельзя ничего совершать в течение 1d6 ходов.

Погрузитесь в населённый феями лес Дольменвуд



В густом лесу скрыта гробница древнего героя.

Кольцо стоячих камней оберегается сектой Друна.

Принцесса фей с вечным терпением наблюдает за миром смертных.

Ключ к её сердцу — древнее сокровище.

Романтическое сказочное приключение для персонажей 1-3 уровней.



NECROTIC GNOME

ISBN 978-3-96657-002-2